MUSEO LA TERTULIA | Bancolombia

JUGAR AL MUSEO

UN MUSEO DENTRO DEL MUSEO

Primer piso. Edificio Colección

ORGANIZA

MUSEO LA TERTULIA Bancolombia

ALIADOS ESTRATÉGICOS





Comfandi Tu mano amiga

APOYA

FUNDACIÓN Orbis

Smurfit Kappa

Jugar al Museo es una sala construida con piezas y módulos en cartón que forman una nueva arquitectura, una versión del museo dentro del museo que permite conocer lo que sucede en su interior, quiénes lo conforman, qué roles juegan y todo el trabajo que hay detrás de una exposición.

Sin embargo, esta sala no es una réplica a escala del Museo o una ruta didáctica para entender cómo funciona. "Jugar al Museo" es un universo en construcción, un espacio intermedio entre el arte y la educación, que se encuentra abierto a la experimentación, a los recorridos y las preguntas, a los recorridos y las preguntas, a la exploración.

Es una oportunidad para convertirse en montajista, para conocer nuestra colección y crear una propia, para entender la manera en que se conserva una obra, para elaborar historias sobre los objetos que se exhiben, para diseñar los afiches o crear los videos que acompañan cada proyecto.

Es una oportunidad para apropiarse del museo, para desarmarlo, reorganizar sus piezas y reinventarlo.

PROGRAMA MUSEO + ESCUELA

La sala Jugar al Museo hace parte de programa Museo + Escuela, un progragama creado por el Museo La Tetulia y Bancolombia, que propone el desarrollo de proyectos escolares que integran el arte como medio de expresión y herramienta para el análisis crítico y la creación de sentido.

En esta versión, invitamos a profesores de distintos colegios de la ciudad de Cali a pensar su institución como un museo. Es decir, a apropiarse de las diferentes herramientas, estrategias y metodologías que habitualmente usamos, para crear proyectos expositivos que reflexionaran sobre sus propios territorios y comunidades.

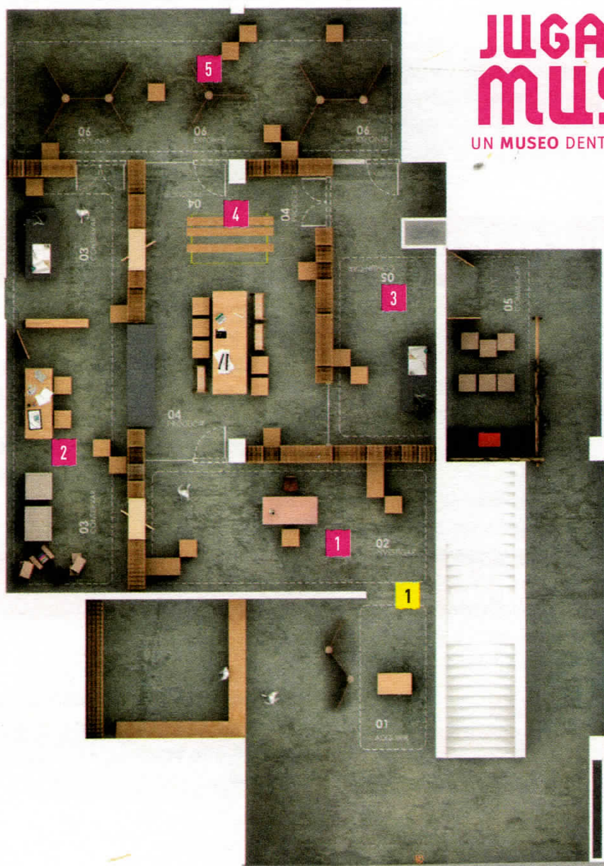
Los profesores y sus alumnos, acompañados por un grupo de artistas de la ciudad, diseñaron y produjeron exposiciones en sus colegios. Estas muestras recogían piezas en múltiples formatos, que buscaban elaborar sus memorias y resignificar el patrimonio local, a través de operaciones creativas de intervención basadas en el juego y la ficción.

Pensar la escuela como museo, y el museo como escuela, enriquece enormemente ambas instituciones; y el diálogo que hemos llevado entre el equipo del Museo La Tertulia, artistas, profesores, estudiantes y rectores, nos ha brindado mil pistas que elaboraremos en el futuro.

El diseño de la museografía de esta sala-taller fue desarrollado por el *Colectivo 720*.

Proyecto realizado con el apoyo de: *Smurfit Kappa Cartón de Colombia*.

SALA



JUGAR AL MUSEO

UN **MUSEO** DENTRO DEL **MUSEO**

1	INGRESO	1	CURADURÍA	2	CONSERVACIÓN
3	COMUNICACIONES	4	MUSEOGRAFÍA	5	EXPOSICIONES

CURADURÍA

1 **EXPOSICIONES DE BOLSILLO**

Los proyectos curatoriales y exposiciones son ejercicios creativos de organización. Organizamos una serie de objetos y proponemos relaciones entre ellos. Durante esta actividad podrás organizar los objetos que lleves en tu morral, cartuchera y billetera como si fueran una exposición y tomarle una foto que conservaremos en la Sala para que los visitantes puedan verla.

2 **MEMORIAS EXTRAVIADAS**

Selecciona algunas de las fotografías que tenemos en el CEDOC. No sabemos cuales son sus protagonistas, ni en que época y situación fueron tomadas, así que puedes ayudarnos a reinventar sus historias, sus personajes y situaciones, conectarlas unas con otras y crear una constelación de relatos ficcionados, una posible nueva investigación relacionada con la historia del Museo.

3 **EXPONER LA COLECCIÓN**

El Museo La Tertulia cuenta con una colección de más de 1500 obras de arte. En esta sala tenemos una muestra de las reproducciones de las obras gráficas más relevantes de esa colección. En Jugar al Museo puedes organizar tu propia exposición agrupando obras a partir de temáticas, técnicas o estilos. Solo organízalas y llévalas a nuestra sala de exposiciones para que sean exhibidas.

CONSERVACIÓN

1 **UNA GRIETA EN LA COLECCIÓN**

¿Qué crees que le pasa a las obras cuando no están expuestas?

Las obras entran a una ruta de conservación preventiva para mantenerlas en buen estado. Repite la ruta siguiendo nuestras instrucciones y ayúdanos a conservar las piezas del Museo.

2 NUEVAS ADQUISICIONES

Aquí recibimos temporalmente las nuevas obras, objetos y archivos que llegan al Museo esperando a que sean clasificados para formar parte de la colección.

Busca las instrucciones y ayúdanos a organizarlas, clasificarlas y guardarlas, en nuestra reserva.

3 CAZA DE COLORES

Busca el color adecuado y encuentra el tono preciso. Ayúdanos a restaurar una de las obras que acaban de llegar a nuestra colección.

COMUNICACIONES

1 TALLER DE GRÁFICA PROGRAMAS DE SALA

Las exposiciones requieren de piezas gráficas y editoriales de comunicación, programas de sala para que los visitantes se orienten en el espacio, tengan información del artista y sus obras. Durante esta actividad los visitantes podrán intervenir folletos y programas del Museo para crear uno propio.

MUSEOGRAFÍA

1 EXPOSICIONES EN MAQUETAS

Vamos a fabricar maquetas de exposiciones; exposiciones sobre lo que se te ocurra, cualquier tema, idea, frase, pregunta o inquietud que tengas... en Jugar al Museo todo puede transformarse en una exposición.

Directora

Ana Lucía Llano Domínguez

Curador

Alejandro Martín Maldonado

Educación y Cultura

Carlos Manuel Hoyos Bucheli, Pavel Andrés Vernaza Ortiz, Valentina Vargas Montealegre, Stephanie López Barona y Carlos Andrés Mazorra

Mercadeo y Comunicaciones

Claudia Bastidas Sandoval, Luisa Fernanda González Valencia, Stiven Saldarriaga Bernal, Katalina Mafla Charry

Diseño gráfico

Cactus Taller Gráfico

Juliana Jaramillo Buenaventura, Nathalia Olave Quintero, Luisa María Arango Londoño, Paula Mejía

Administración de Colecciones

Ayda Cristina Garzón Solarte, Isabel Cristina Satizábal Granada.

Producción de exposiciones

Lina María Saavedra de la Cruz

Logística

Diego Alexander Guevara

Diseño de sala

Colectivo 720

Administración y contabilidad

Deisy Copete Padilla, Carolina Nazarith Montaño

Secretaria

Dolly Janeth Galindo Cardona

Cinemateca

Ervin Rommal Palomino Pérez, Luis David Díaz Narváez, Miguel Angel Baralt y Eugenio Jaramillo



Instituciones educativas participantes

Santa Librada, Antonio José Camacho, La Paz, Desepaz, Liceo Departamental, Ciudad Modelo, Julio Caicedo y Tellez, Maricé Sinisterra, Evaristo García, Villa del sur, Fundación Plan de Apoyo Familiar, Colegio Mayor de Yumbo.

Artistas talleristas

Vanessa Sandoval, Alejandra Millán, Fabio Melecio Palacios, Carmenza Banguera, Henry Salazar, Nathalie Espitia, Laura Puerta, Juan David Velásquez, David León.

MUSEO LA TERTULIA | Bancolombia | Smurfit Kappa